

Визначення жанру гри

Основний жанр: Action-adventure

Додаткові жанрові елементи: Приховане проходження; RPG-елементи (прокачування персонажа, здібності, спорядження); Історична драма.

Аналіз ігрових механік

Дії доступні гравцю: ближній бій на канатах, приховані атаки та усунення ворогів, стрільба з лука, дослідження відкритого світу.

Спроби взаємодії з ігровим світом: бої з ворогами, спілкування з NPC, дослідження локацій, храмів, сіл, використання навігації через вітер.

Умови досягнення цілей: перемога над ворогами, виконання сюжетних місій, звільнення територій острова Цусіма, покращення персонажа та спорядження

Аналіз ігрового процесу

Темп гри: змінний - спокійне дослідження + динамічні бої.

Рівень складності: середній та є можливість вибору складності

Система винагород і покарань: винагороди - нові здібності, обладунки, ресурси. покарання - смерть повернення до контрольної точки.

Визначення цільової аудиторії

Вік гравців: 17+

Рівень підготовки: Підійде як новачкам, так і досвідченим гравцям

Мотивація гравця: занурення в історію самурая, красива атмосфера японії, чесна бойова система, дослідження великого світу.

Висновки

Сильні сторони гри: Вражаюча графіка і атмосфера. Глибокий сюжет. Продумана бойова система. Унікальна навігація без міні карти.

Потенційні недоліки: Повторюваність деяких завдань. Штучний інтелект ворогів інколи передбачуваний.

Ідеї для покращення ігрового дизайну: Більше різноманітних побічних місій. Глибша взаємодія з NPC. Розширення RPG-елементів.